Album Guía

LIBROS PARA DISEÑAR Y CREAR

Mitos y Leyendas®

Tu Juego, Tu Diseño

990 c/u

Pinta fantásticas escenas y personajes, creando poderosas habilidades para participar en un concurso especial.

salo®

www.salo.cl

Mitos y Leyendas

Este nuevo álbum guía de Mitos y Leyendas es un documento imprescindible para cualquier jugador novato o experto. Con este material queremos mostrarte el juego, su historia y presentarte algunos mazos combos que te ayudarán a potenciar tu juego al nivel del mejor gladiador. Y si tú ya eres un experto, nunca está demás conocer aquellos datos que estaban vedados a los ojos de los comunes y mostrarte las cartas más representativas de cada edición.

Pues bien, ahora que ya tienes tus armas
¡¡¡Defiende y domina el reino!!!

Editado por Salo S.A.
Bellavista 044, Santiago - Chile. Fono 4601500. Fax 7374413. www.salo.cl
Representante Legal: Rosa Melnick B.
Director Creativo: Iván Cardemil C. Director de Arte: Eduardo Torrejón G. Edición: Juan Canales
Corrección de Textos: Carolina Muñoz Jefe de Proyecto: Marcelo Gacitúa
Impresión: Quebecor World Chile S.A. Febrero de 2005. Hecho en Chile

NO AL MALTRATO INFANTIL
800 220040 Ministerio de Justicia

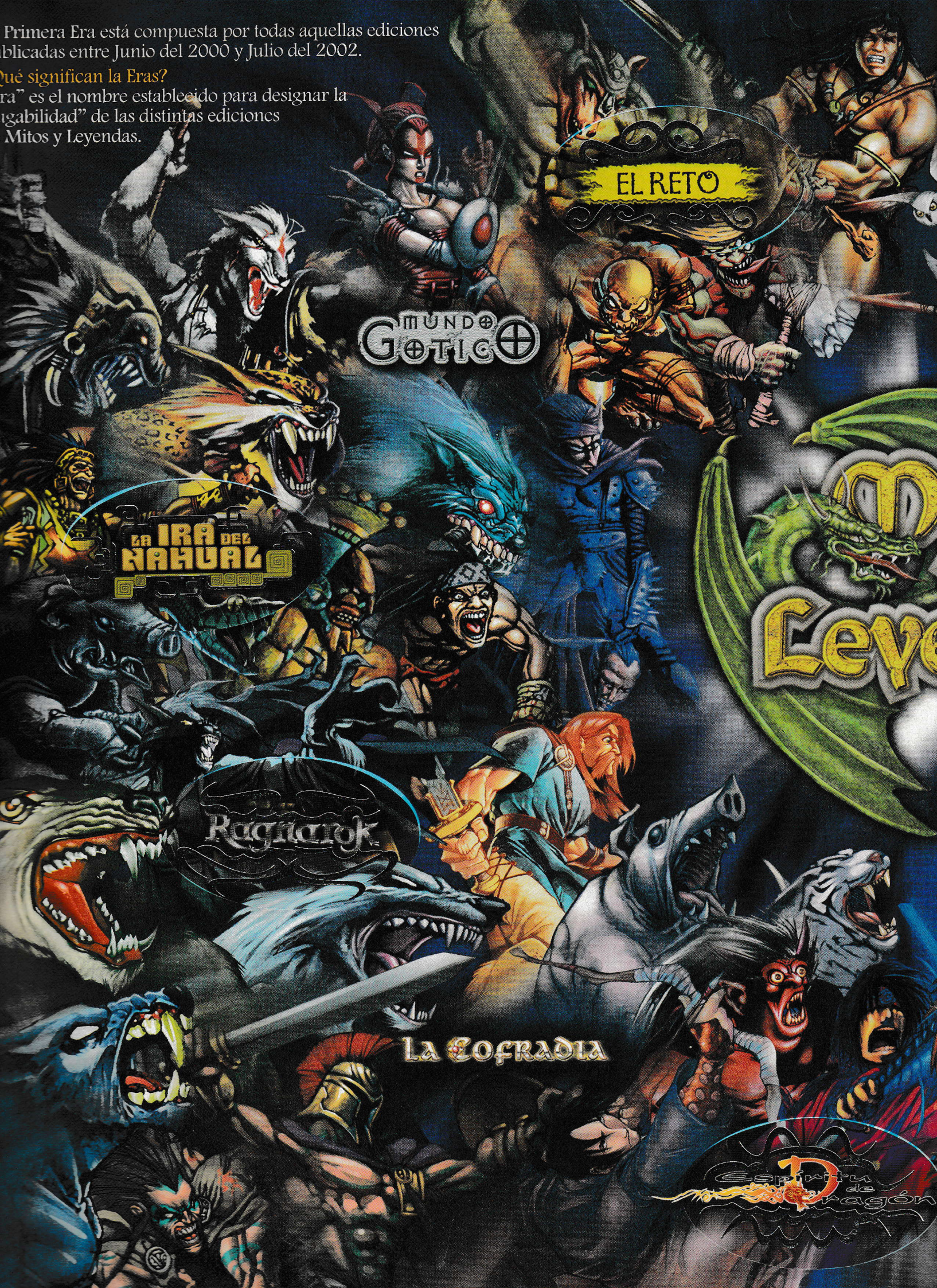
Salo S.A.

salo

Primera Era está compuesta por todas aquellas ediciones
blicadas entre Junio del 2000 y Julio del 2002.

Qué significan la Eras?

ra" es el nombre establecido para designar la
igabilidad" de las distintas ediciones
Mitos y Leyendas.



La Segunda Era corresponde a todas aqu
ediciones y sus respectivas extensiones
las cartas promocionales desde feb
del 2003 en adel
Esto se hizo para que los nuevos gladiad
tuviesen la oportunidad de estar e
mismas condiciones estratégicas
los jugadores experimenta

EL RETO

Lanzamiento: 30 de Junio del 2000
Número de Cartas: 126
Ambientación: Mitología de todas partes del mundo

La idea inicial era apoyar un álbum de Mitos y Leyendas, pero el juego adquirió su propio rumbo.

Extensión: El Reto X, lanzada el 30 de septiembre del 2000, la que contó con 48 nuevas cartas.

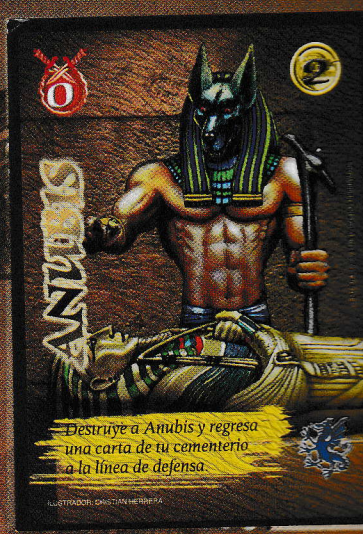
TRAUKO
Uno de los Talismanes por excelencia, con uno de ellos en tu mazo, tu poder de ataque se potencia demasiado.

ORÁCULO DE DELFOS
Una verdadera mina de oro, ya que en el primer turno y con 7 oros te abre muchas posibilidades de juego.

ODÍN
Otra de las cartas imprescindibles, permitiendo abrir el juego buscando cualquier carta en nuestro Castillo.

VALKIRIAS
La primera carta de anulación de Mitos, imprescindible en cualquier mazo de la Primera Era.

DEMONIO
Aliado rápido y fuerte que en nuestro primer turno ya reparte 6 de daño.



ANUBIS
La carta común más importante ya que nos permite jugar a placer con el Cementerio.

Reúne tus fuerzas, prepara tu estrategia y enfrenta el Reto

EL TRAUKO

En la isla de Chiloé se oculta un ser misterioso llamado Trauko, es pequeño y deforme, pero de una fuerza increíble. Puede matar o enfermar de muerte a un hombre con la mirada, pero su obsesión son las muchachas vírgenes, a quienes seduce por medio de sueños eróticos hasta que se entregan, dejándolas embarazadas. La imagen de esta figura representa la vitalidad y la fuerza reproductora de la naturaleza.

Mundo Gótico

Fecha Lanzamiento: 13 de noviembre del 2000
Número de Cartas: 126
Ambientación: Criaturas basadas en el terror del mundo de la noche.

Aquí surge el primer gran cambio; apareciendo las llamadas razas, las Armas y los Tótem.

Extensión: Mundo Gótico X, lanzada el 23 de marzo del 2001, con 48 nuevas cartas.

ÁNIMA NEGRA
Útil y rápida, ya que en el 2º turno y por dos de oro puedes hacer entre 8 y 11 de daño.

SALOMÉ
Fuerte y práctica. Era el mayor incentivo para construir mazos rompeoros.

FALSA CAUTIVA
Otro buen incentivo para construir rompeoros y además no se paga el coste.

ATAQUE SUICIDA
Siempre hay segundas oportunidades, y esta carta cumple tu deseo.

STRIBORG
Carta que cambia tu cara de un momento a otro borrando a todos los Aliados en juego.

TÓTEM DE SALAMANDRAS
Excelente agente destructor de Aliados. Alguna vez tuvo su tiempo de gloria.

Reúne a los tuyos y prepara tu estrategia para enfrentar esta oscura legión.

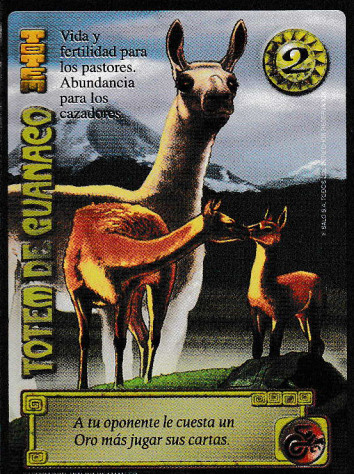
Vlad Tepes

Conocido en el mundo entero como Drácula, para algunos historiadores del tema fue un heroico defensor de los intereses e independencia de su país y del cristianismo, mientras que para otros se trataba de un caso patológico, el de alguien que torturaba, atormentaba y mataba por puro placer. Su apodo proviene del rumano "Draculea", traducido como Hijo del Diablo. El pueblo le apodó "Tepes", que significa Empalador.

La Ira del Nahual

Fecha Lanzamiento: 14 de agosto del 2001
Número de Cartas: 126
Ambientación: Pueblos precolombinos latinoamericanos.

Fue la primera edición en ambientarse en un lugar geográfico específico. Además, es la primera en incluir cartas oro con habilidad.



Tótem del Guanaco
Otra carta para tu rompeoros que te pone el juego cuesta arriba.

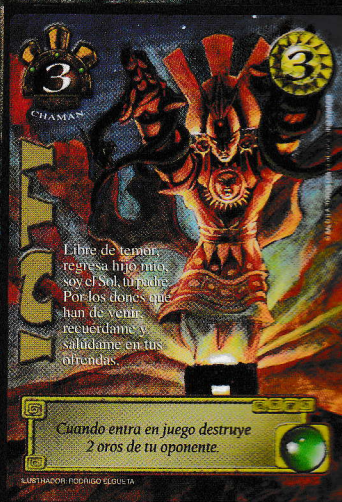
Nanahuatzin
Con fuerza 4 y 1 de oro, tu primer turno es bestial.

Flechero
Te puede prevenir de cualquier Talismán.

Machi
Con una buena reserva de oros y alguna anulación, pone el juego a tus pies.

Puchao
Uno de los primeros oros con habilidad que te puede ayudar a detener el rompeoros y lo mejor: puedes tener las tres copias de ellas.

Inti
Le dio el nombre al mazo rompeor pudiendo en el 2º turno arruinarte cualquier estrategia.



"No se perderá esta guerra aquí en esta tierra... porque esta tierra volverá a nacer

Inti

Su culto se debe en gran parte a que el sol, un ente concreto, permite el desarrollo de la agricultura y el crecimiento de los cultivos, razón por la que los campesinos le rinden culto permanente a través de las ceremonias del Inti-raymi, en junio, y del Capac-raymi, en diciembre, renovando así el vínculo entre los incas y el sol, a través de cánticos y ofrendas.

Ragnarok

Fecha Lanzamiento: 23 de noviembre del 2001
Número de Cartas: 126
Ambientación: Mitología nórdica europea

La Edición Negra, como es llamada por los jugadores.

GYALLAHORN
Carta imprescindible para detener los mazos rompeoros. Por otra parte, es un acelerador del juego.

HIDROMIEL
Útil y precisa, aumentas tu maná y recuperas tu mazo.

NAGLFAR
Si estás perdido, no importa, porque siempre hay una forma de renacer.

DRAKKAR
Rápido y potente, beneficiando a casi cualquier mazo con su habilidad.

HODUR
Ayuda a dejar atrás la supremacía de los rompeoros, cambiando el metagame a la destrucción de Aliados.

ATAÚD DE MARFIL
Esta carta te permite acelerar tu juego, viéndose beneficiada la mayoría de los mazos.

¿No lo sabes todavía? Es el tiempo
del fuego y el humo, la edad de la espada,
es tiempo de Ragnarok ...la batalla decisiva.

Loki

Es un dios maligno de la mitología nórdica. Representa el fuego destructor y simboliza el pecado, la mentira, la maldad y la astucia. Puede cambiar su forma a voluntad. Pertenece a la raza de los gigantes, y si bien en muchas leyendas participa en las aventuras de los dioses, poniendo a su disposición su astucia, con frecuencia los engaña para aliarse con los gigantes.

Solo S.A.

La Cofradía

Lanzamiento: 13 de aril del 2002
Número de Cartas: 170
Ambientación: Edición compilatoria de varias cartas.

Esta edición permitió a la mayoría de los jugadores tener cartas que hasta ese momento eran imposibles de encontrar. Además es la primera edición en hacer mazos estratégicos prediseñados.

VIKINGO
Mazos de Talismanes, si se enfrentan a esta carta, están perdidos.

TSACHILA
Con esta carta te puedes sacar de encima cualquier traba en tu juego como prevención.

ORÁCULO
Generando 4 de oro, tu mazo sencillamente no debiera tener problemas para bajar lo que sea.

ESPADA REAL
Los Aliados se benefician muchísimo con esta carta, ya que no puedes destruirla por habilidades de Aliados oponentes.

PASTOR
Por su habilidad, es considerado un excelente acelerador del juego.

SHUAR
Usándose apropiadamente puede llegar a ser devastadora.

... nos convoca
... Decide tu estrategia.

Thor

En la mitología nórdica Thor es el dios del trueno, que produce con su martillo llamado "El Destructor", fabricado por los enanos. Su cinturón mágico puede duplicar su fortaleza, su enemigo mayor es la Serpiente del Mundo. Se le llama Okuthor (Thor del carro) por su carro tirado por dos chivos; Tanngnjóst y Tanngrisnir. Su reino se llama Trudvangar.

Nombre: Espíritu de Dragón
Lanzamiento: 28 de julio del 2002
Número de Cartas: 236
Ambientación: Mitología oriental china y japonesa.

Espíritu de Dragón

ユキトツエツオナ　クウネ　ウエカコテハ

SUN
Esta carta te permite acelerar tu juego, beneficiando la mayoría de los mazos.

TUI
Bueno, cualquier mazo basado en las habilidades de las cartas oro acabarán su tiempo.

TCHI YEU
Un Aliado que desequilibra el juego si los juegas en los primeros turnos.

TCHE MA TIEN
Creías que perdiste el juego, no!!! Esta carta puede ser tu salvación.

BUSHIDO
Bien utilizada, puedes incrementar desmesuradamente a tu oponente con ataques que llegan fácilmente a los 40 puntos de daño.

KEN NAGE
Quieres ver, llamar a tu oponente, juégala en el primer turno y listo. Reparte alegría por algunos turnos a tu oponente.

La fortaleza está en tu espíritu.

Miyamoto Musashi

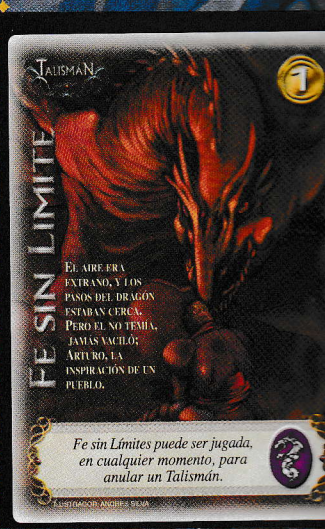
La carrera de Miyamoto Musashi se inició muy joven, cuando venció a un poderoso samurai. Desde entonces no conoció descanso y recorrió el Japón buscando rivales dignos, hasta que llegó a un monasterio budista donde se enfrentó al monje guardián. Aunque Miyamoto ganó, decidió quedarse en el lugar y estudiar el Zen. Desde entonces se transformó en un hombre espiritual, al mismo tiempo que terrenal... esto se refleja en su obra: El Libro de los Cinco Anillos.

Espada Sagrada

Lanzamiento: 28 de febrero del 2003
Número de Cartas: 236
Ambientación: El mundo del Rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda

Con esta edición se abre la Segunda Era y la edición se ve apoyada por 4 nuevos mazos prediseñados

Fé sin Límites
La reedición de Flecheros para 2ª E cumpliendo la misma función y además es real.



Codex Arturicos
Excelente oro para reducir todo el daño, útil en momentos de apuro.

Dragon Dorado
Una excelente anulación.

Morgana
Elimina esos Aliados rivales mediante el sacrificio, pues bien vale la pena.

¡Desleal!
Te estorba algún Aliado, pues desleal te puede sacar de un apuro, desterrando esos modestos Aliados.

Sir Bedivere
Quieres controlar el juego y la ma de tu rival, pues Bedivere te ayud mucho en los mazos de control.

Sir Persival
Quieres retrasar el juego de tu oponente, pues con Persival todo esto es posible.

Bola de Fuego
Nada se resiste a la Magia de Merlín, una de las cartas más usadas por los jugadores de Mitos.

Sir Arturo Pendragón

Desde el punto de vista histórico, no es más que un modesto caudillo guerrero que vivió hacia el año 500 D.C. Es posible que sus éxitos fueran tantos que la leyenda fuera invadiendo el recuerdo exagerando notablemente sus proezas y elevándolo a personaje mitológico. Arturo, que significa "Que tiene aspecto de oso", adquirió todas las características de una divinidad de acuerdo a la tradición celta.

El mito pasó a través de relatos a otros países celtas, relatos que fueron recuperados en el siglo XII por historiógrafos y novelistas franceses auspiciados por Leonor de Aquitania y Enrique II Plantagenet, quienes pretendían ser los herederos del Rey Arturo. De este modo, se explica el nacimiento y la difusión de Las novelas de la Tabla Redonda.

Edalo S.A.

EXTENSION CRUZADAS

Lanzamiento: 13 de Junio del 2003
Número de Cartas: 64
Ambientación: Las Cruzadas

Algunas de las cartas de esta edición fueron publicadas en los sobres del Álbum Guía.

Felipe II
Un rompeoros que puede incluirse en cualquier juego.

Jaques de Molay
Desarticula la estrategia de tu rival y dale un buen golpe.

Mercaderes
Cuentas con un Aliado que puede salvarte la vida.

Curandera
La mejor forma de colocar en juego aquellas cartas con un alto coste.

Joyero
Una buena forma de retrasar el juego a tu rival robándole sus oros.

Saladino
¿Quieres más oros en tu juego? Saladino siempre te saca de problemas.

Saladino

Nacido en Tekrit, prestó sus servicios al Sultán de Siria, Nureddin, y comandó una misión militar en defensa de Egipto con el objetivo de eliminar a la dinastía de los Fatímides. En 1187 venció en la batalla de Hattin, lo que le permitió invadir todo el Reino hasta Jerusalén, provocando la reacción de occidente y el inicio de la tercera cruzada. Derrotado en Jaffa y Cesarea por Ricardo Corazón de León, ambos firmaron un tratado de paz en 1192.

Combo

COMBO 1

Trata de destruir todas las cartas en juego, pero dejando un buen número de tus Aliados para controlar y ganar la partida.

DESARROLLO

Debes tener a Sir Lancelot en juego y otro aliado portando Maza de Guerra para luego utilizar rayos. Destruye todos los Aliados en juego y los únicos que quedan jugables son tus Aliados.

COMBO 2

Excelente combo para incluirlo en un mazo de Tótem por su funcionalidad y el control que ejerce sobre el oponente.

DESARROLLO

Una vez que tengas en juego a Tebas y a Santuario de Math, trabarás el juego al no poder realizar ataques con Aliados de combate y paralelamente ambos no podrán recuperar cartas del Cementerio.

Luego juega con Santuario de Vida para quitarle la habilidad a Santuario de Math y sólo tú puedes jugar con el Cementerio. Repite esto mismo pero con Tebas y ya marcaste la diferencia.

ANECDOTARIO

Pequeñas historias ocurren en el escenario de las ediciones El Reto y Mundo Gótico. Un ejemplo es la de Armstrong, quien es un cazador manco víctima de un hombre lobo, llamado Lupo (su ilustración lo muestra con la mano de Armstrong). Otra carta muestra un licántropo manco, cuya leyenda cuenta cuál fue el destino de Armstrong (el mito dice que quien es herido por un hombre lobo y sobrevive, finalmente se transforma en otro hombre lobo). Entonces, esta historia es una trilogía: Armstrong se transformó en Brazo Fuerte al ser atacado por Lupo.

HELENICA

Lanzamiento: 2 de agosto del 2003
Número de Cartas: 236
Ambientación: Mitología y civilización griega clásica.

AFRODITA
Interesante forma de bajar rápidamente cartas a tu arena.

CRONOS
Destruye y reagrupa tus Aliados al final del turno.

THANATOS
Para destrucción masiva de Aliados específicos. Depende de tu estrategia.

ARES
Con una buena reserva de oros cancela el ataque rival y contragolpea, o simplemente haz que tus criaturas sean virtualmente imbloqueables.

FÉNIX
Un balanceado rival que desde tu Cementerio y con una buena reserva de oros puede fastidiarle el juego a tu rival.

EL GRAN ZEUS
Indestructible alternativa para acelerar el juego.

El rigor del rayo marca el destino de los hombre

ARES

Hijo de Zeus y de Hera. Es el dios guerrero por excelencia, representa la fuerza bruta sobre la inteligencia.
Forma parte de los doce dioses Olímpicos principales y vive junto a ellos en el Olimpo.
Es muy impopular entre los demás dioses, siéndole antipático incluso a su propio padre.

Helios
El mejor Aliado para tu mazo olímpico, además que por sí solo es un complicado rival.

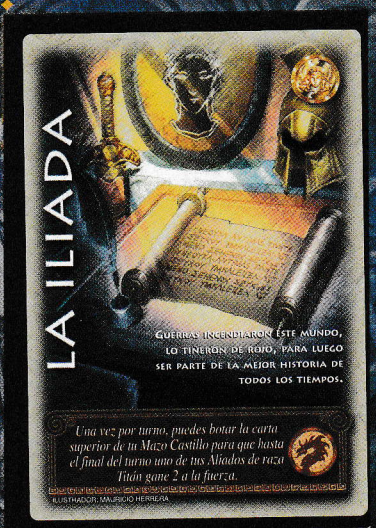
Ofrenda de los dioses
Haz que tus Aliados se inflen con un trio de estos oros, luego envíalos a atacar para ver que sucede.

Atenea
Recupera cartas que dabas por perdidas.

Prometeo
Rápida e imbloqueable ¿qué más pides?

Teseo
Otra buena forma de eliminar esos molestos Aliados rivales que bloquean tu juego.

Iliada
Buena forma de inflar a tus Aliados.



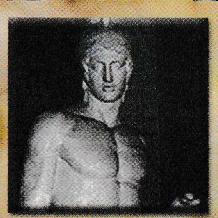
Alejandro Magno
Goza al ver cómo robas los Aliados de tu rival. Una buena reserva y tu oponente se queda sin nada.

Antropófagos
Alarga tu vida un turno más y sácate de encima esos molestos Aliados rivales.

Idmón, el adivino
Útil forma de armar rápidamente tu juego.

Gaia
¿Necesitas un Aliado de manera urgente? Gaia tiene la respuesta en el momento preciso.

futuro está en manos de un valiente.



Es la antítesis de Atenea, diosa también guerrera, que encarna la fuerza inteligente y la atucia. En los enfrentamientos que tiene con Atenea siempre vence ésta, resultando humillado y maltrecho en tales combates. Tampoco en otros enfrentamientos sale siempre vencedor a pesar de que su presencia física es impresionante.

EXTENSION IMPERIO

Lanzamiento: 1 de noviembre del 2003
Número de Cartas: 64
Ambientación: El mundo del Imperio Romano

CÉSAR AUGUSTO
Otra variante de las anulaciones. Ideal en un mazo de Control.

JULIO CÉSAR
Otra forma de hacer que tus Aliados estén más fuertes y saludables.

RÓMULO Y REMO
Talismán que, si es jugado en el primer turno, abre infinitamente tu juego.

ÁGUILA IMPERIAL
Destruye aquellos molestos Aliados.

PANTEÓN
Con un olímpico que tengas en tu mazo, tus Aliados se "inflan".

ACEITE DE OLIVA
Destiérrala y busca oros indispensables.

ATLANTE
Uno de los mejores Aliados para ataques rápidos, por su bajo coste y excelente habilidad.

El dominio del Águila se extiende a los confines del mundo.

JULIO CÉSAR

Inició su carrera militar en Asia Menor para regresar a Roma y comenzar una carrera senatorial. Hacia el año 61 A.C. se une con Pompeyo y Craso para iniciar las campañas contra los Galos. Hacia el año 45 A.C. se convierte en el único dueño de la situación y recibe el nombramiento de "Dictador perpetuus". Ejercía como un monarca, lo que motivó la alianza de sus enemigos para poner fin a su vida, siendo su hijo Bruto el brazo ejecutor.

Combo

COMBO 3

Combo diseñado para mazo defensivo que luego se transforma en un serial killer.

DESARROLLO

Como en todo mazo defensivo, juega tus Aliados de gran fuerza para mantenerlos a raya, pero cuando tu rival te los saque del juego, baja Momificación para salvarlos, sólo que ahora están sin habilidad y atacas con 6. Aplicable a un sinfín de casos.

COMBO 4

Héroe de daño directo, recuperación y ataque imbloqueable.

DESARROLLO

Combina Ataque de Aníbal, Formación de Tortuga y el contingente de daño completo de Dominios de Ra y tendrás un mazo solvente.

Con Libro de los Muertos, el Aliado destruido por Ataque de Aníbal es devuelto y junto con Espartaco y Ptah tienes una recuperación envidiable.

Juega a Julio César de forma adecuada combinándola con Formación de Tortuga.

ANECDOTARIO

En Mundo Gótico, muchos nombres complicados como Rappagam-Mekabk (Sombra del Muerto) son palabras compuestas en alemán, en homenaje a la influencia que este país tuvo en la concepción moderna del mito del vampiro (la película Nosferatu, por ejemplo).

Hijos de Daana

Lanzamiento: 6 de marzo del 2004
Número de Cartas: 236
Ambientación: Mitología y civilización celta.

Daana
Deja los Talismanes rivales inútiles y además nos devuelve al Castillo.

Balor
Recupera tus Aliados del Cementerio.

Lugh
Destierra el Cementerio rival, súmale una carta que no te permita jugar con el destierro y tu rival ya no podrá buscar cartas.

Caldero de la Abundancia
Otra buena forma de buscar los oros.

Levantar a los Muertos
Útil cuando un ataque rival te da más de un dolor de cabeza.

Lanza de la Victoria
Ayuda a tus Aliados aumentando su fuerza y en cada turno apoya al más débil.

Bola de Energía
Elimina todo ataque rival y después devuelve el golpe en tu turno.

Avalon
Acelera tu juego y ármate hasta los huesos

Fergus
El mejor Aliado para eliminar las bestias de tu oponente.

Los guerreros de la luz levantan sus armas frente a la oscuridad y al fuego del olvido...

Anecdotario

Las anécdotas siempre están presentes. Entre tanto proceso que sufren las cartas antes de llegar a ser el producto final, es posible que queden pequeños errores. Por ejemplo, la carta Wondjinas de El Reto es hasta ahora la única que no tiene leyenda. Posteriormente fue editada en La Cofradía. También existen cartas con habilidades inentendibles debido a la falta de alguna línea de texto, como es el caso de Tótem del Bosque de Mundo Gótico y Hadas de La Cofradía. En Ragnarok, la Hacha Danesa se convirtió en la única Arma sin habilidad.

HOGAR DE GNOMOS
Un excelente Tótem que hace a tus Aliados imbloqueables mientras tengas 4 o más.

MATHEN, EL MAGO
Roba el mejor Tótem de tu oponente.

FIGOL, EL DRUIDA
Detiene cualquier ataque letal.

MOY-MELL
Otra manera de recuperar tus cartas.

TIER-NA-MOE
Buena forma de proteger a tus cartas valiosas.

CARRO CELTA
La juegas gratis, salvas un Aliado y le das duro al rival.

MALDICIÓN DANAAN
Un Talismán perfecto para detener las habilidades de los Aliados oponentes.

FERGUS

Gobernador de Irlanda, poseía una espada mágica y larga, con los colores del arcoiris. Fue cónyuge de la diosa de la naturaleza Flidais. Al parecer tenía un irrefrenable apetito sexual y necesitaba como mínimo siete mujeres para satisfacerse. Era alto como un gigante y de un bocado podía consumir siete ciervos, vacas y tinajas de licor. Es el padre de Cuchulainn.

Gale S.A.

EXTENSION

TIERRAS ALTAS

Lanzamiento: 15 de mayo del 2004
Número de Cartas: 128
Ambientación: El mundo celta

SERPIENTE ROJA
Bloquea el juego mientras atacas directamente o te rearmas.

SERPIENTE NEGRA
Destierra los secretos de tu rival.

GAITAS
Oros extras en tu reserva al finalizar tu turno.

RED DE PLATA
Excelente anulador de Aliados.

MACHA
Bloquea el juego mientras te armas.

FUENTE DEL SABER
Ideal para el mazo de Talismanes y para controlar el juego.

PRYDERI
A partir del 2º turno puedes botar un mínimo de 3 cartas.

Las sombras se preparan para la guerra, sólo un campeón puede detenerlas ¡Es la hora de la fuerza!

FINVARRA

Rey del Daoine Sidhe, que es todo lo que está a la izquierda del Tuatha de Danaan, llevando a cabo la corte debajo de la colina del Faery de Knockma. Uno de sus títulos es Rey de los Muertos. Ha derrotado a muchos humanos jugando ajedrez. Aunque está casado con Oonagh, una mujer más hermosa que cualquiera de nuestro mundo, a menudo secuestra a mujeres mortales.

Combo

COMBO 5

El típico combo Control.

DESARROLLO

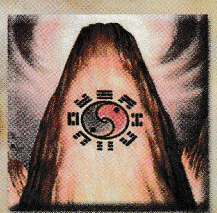
Una estrategia muy usada en la 2ª Era es el uso de cartas que prohiben jugar otras. Con Orfeo y las dos Serpientes ya casi le has cerrado el juego al rival ahora con Takelot, Imoteph y las cartas que no hayas sacado, no las podrá jugar.

COMBO 6

Combo diseñado para incrementar rápidamente tu mano, además es práctico y las cartas son fáciles de conseguir.

DESARROLLO

Este combo funciona con un mínimo de tesoros en reserva. Bajas Altar de Cronos y Tritón en turnos sucesivos y pagando dos de oro por la habilidad del Tótem, subes a Tritón y robas una carta, con los tres oros restantes bajas a Tritón y vuelves a robar una carta.



ANECDOTARIO

El Tótem de Espíritu de Dragón Pa Kua Tai Chi en el centro de su dibujo tiene 8 símbolos que son 8 Tótem más que incluye esta edición: Chien, Kun, Kan, Sun, Li, Ken, Tui y Chen, los cuales representan el cielo, la tierra, el agua, el viento, el fuego, la montaña, el lago y el trueno, respectivamente.

DOMINIOS DE Ra

Lanzamiento: 17 de julio del 2004
Número de Cartas: 236
Ambientación: Mitología y civilización egipcia.

Alas de Horus
Retrasa el juego de tu rival, baraja cualquier carta que no sea oro.

Imoteph
Anula el juego oponente borrando habilidades y busca ese valioso Tótem.

Ramsés II
Aunque sea bloqueada, igual pega duro.

Guiza
Rompe el juego de tu oponente con Aliados y dale duro con los Tótem.

Takelot
Carta de anulación, combinada con algo que vea la mano o el Castillo. Esta carta es letal.

Apophis
Buena forma de convertir las cartas en un mero confetti.

Jinetes de Fuego
El mejor representante de la estrategia de daño directo.

Horus
Si quieres acelerar tu juego generando más recursos, aquí está tu solución.

Osiris ha muerto
Una versión más potente de ¡Desleal!

En medio del caos,
el Señor sin límites abrió sus ojos...

Ra

Durante el Reino Antiguo fue el dios más poderoso y contó con un clero considerable e influyente, el dios solar más trascendental del panteón, "El Padre de todos los dioses". Se fusionó y se superpuso a Atum y a Horajty, siendo éstos aspectos de Ra, es decir, del sol en el cénit, con el que pronto se confunden.

Akenathon
Precisa en un mazo de Control, ya que previene a tus Aliados de cualquier habilidad oponente.

Bahiti
Ten los Aliados que quieras en tu mesa y elimina a tu mazo Castillo rival como desees.

Ptah
Mejora tu recuperación y alarga la vida de tu reino.

Venganza
Uno de los mejores Talismanes de daño directo.

Qer-her
Control de Aliados en su máxima expresión.

Ra
El más potente Aliado para el daño directo.

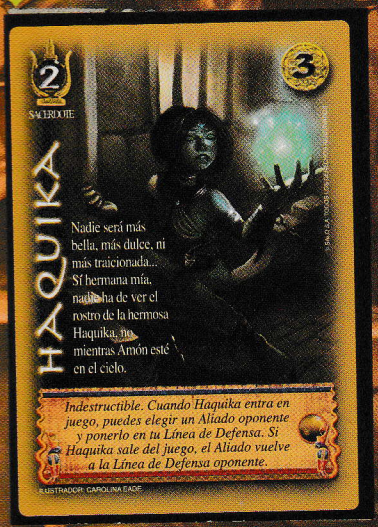
Tiene la carne de oro, los huesos de plata y el pelo de lapislázuli y sobre la cabeza lleva el ureo, que lo protege escupiendo fuego contra sus enemigos, siendo éste una parte del dios, y a la vez, su propia hija. Ra es el artífice de la creación y de todo lo que se encuentra en la tierra y en los cielos.

Salo S.A.

ENCRUCIJADA
EXTENSION

Lanzamiento: 23 de octubre del 2004
Número de Cartas: 128
Ambientación: Continuación del Antiguo Egipto.

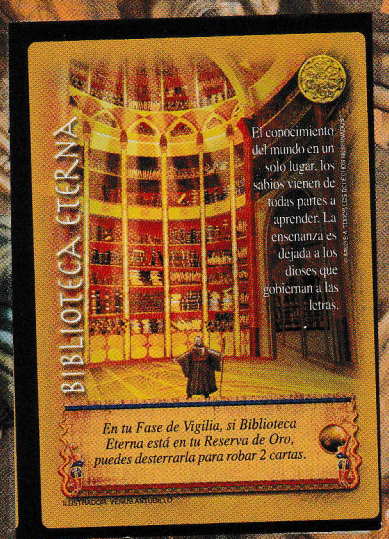
HAQUIKA
Oros extras al finalizar tu turno.



NEFERITE I
Encaja en diversos mazos porque mata cualquier cosa.

COBRA DE CRIPTA
Para momentos de necesidades.

MARCO ANTONIO
Importante en casi cualquier mazo que tenga héroes, y lo mejor: Adiós Talismanes.



BIBLIOTECA ETERNA
Un importante acelerador del juego pese a que debes descartarlo.

ZAZAMOUKH
Redirigiendo las habilidades hacia él, puedes liberar a otras cartas y seguir con tu estrategia.

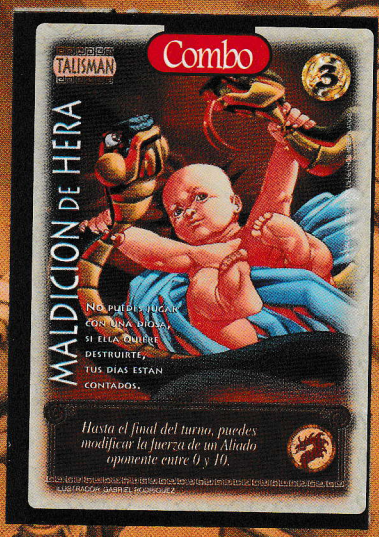
ADIÓS BELLEZA
Un Talismán increible al borrar las habilidades de cartas.

El acero del ladrón no detendrá
a los hijos del infinito.

DARÍO EL GRANDE

Vivió entre los años 550 - 485 A.C. Al morir el emperador Cambises II, Darío, junto con otros nobles se enfrentó al usurpador Gaumata, que, haciéndose pasar por el hermano del emperador, Bardiya o Smerdis (muerto, en realidad), se había proclamado Rey.

Combo



COMBO 7

Golpea a tu oponente bien fuerte y con sus Aliados.

DESARROLLO

Cuando tengas 3 oros como mínimo, pagas 3 y juegas Maldición de Hera, eligiendo el Aliado más fuerte o con mejor habilidad de tu rival.
A ese Aliado le modificas la fuerza a 10 y luego bajas el oscuro Hades y cumples su habilidad.

COMBO 8

Este combo busca dar mayor poder de ataque y defensa a un Aliado de bajo coste, con la cual puedes iniciar el juego siendo rudo.

DESARROLLO

Debes tener tres copias de cada carta en tu mazo para obtener mejores resultados. Cuando combinas el oro con éste aliado, atacas con 5 y sólo ocupas dos y así puedes aumentar más su fuerza.

COMBO 9

Utilizable sólo si tienes un gran poder de ataque y tu oponente tiene en su Línea de Defensa de igual o mayor ataque que los tuyos.

DESARROLLO

Teniendo a Cruz Templaria en juego, utilizas su habilidad y pagas el coste del Aliado colocándolo en juego.
Atacas y harás un gran daño al mazo Castillo oponente que dependen de tu ataque.

Darío tomó el poder mediante un golpe de estado en el año 521, si bien propagó la leyenda que había sido elegido rey mediante la Hipomacia o adivinación por los caballos. Hasta el año 518 se dedicó a consolidar su poder, eliminando a nueve competidores, además de someter las rebeliones de Babilonia, Susa y Egipto.

Guerrero Jaguar

Lanzamiento: 7 de marzo del 2005
Número de Cartas: 236
Ambientación: Civilización azteca.

Moctezuma
Es una carta muy buena para crear un mazo de reclutamiento de gran nivel.

Quetzalcoatl
es la carta mas desequilibrante de la edición ya que desde el primer turno puedes tomar el control del juego.

Gran Cabrakan
Es el mejor exponente de los Aliados rompeoros.

Derribador Olmeca
Es la carta que no puede quedar fuera de un mazo de Control.

Furia de Cabrakan
Un bono de Fuerza excelente y que puede ser reutilizado.

Creación Telúrica
Un Talismán perfecto de Anulación.

La gloria exige conquistas
y el futuro... sacrificios.
es tiempo de redención.

Tepeyollotl

Tepeyollotl significa "corazón de la montaña" y evidentemente, hace alusión al dios que los nahuas relacionaban con los movimientos sísmicos y los terremotos. Probablemente de origen Mixteca o Zapoteca. Tepeyollotl es la representación azteca del dios jaguar de los mayas.

Xolotl
Es el mejor antidoto contra los mazos de fuertes ataques.

Huracán
Es un Aliado con un gran poder de ataque y su habilidad lo protege para que puedas hacer un gran daño y seguro a tu oponente.

Garra de Balam
Carta que da tres opciones de destrucción para el control de mazos de Tótem y Armas.

Aurora Esmeralda
Una forma diferente de anulación ya que se basa en la cantidad de oros que tenga el oponente.

Chichén Itza
Controla el número de cartas que puedan volver para su reutilización retrasando el juego.

Tlillan Tlapallan
Es una carta de Tótem que se suma a la estrategia de daño directo.

Armadura de Jade
Es una excelente carta para un mazo de ataque rápido con Armas.

Moctezuma II

Tenía fama de ser humilde y virtuoso; pero cuando subió al trono, el humo y el poder ennegrecieron su cabeza. Hombre religioso y muy supersticioso, tan pronto supo de la llegada de «los hombres blancos y barbudos», no dudó en dar por un hecho el regreso de Quetzalcóatl.
Hernán Cortés lo toma prisionero y es obligado a convencer a su pueblo del sometimiento a la corona española, pero la turba enfurecida le ataca con piedras e insultos. Días después, Moctezuma muere asesinado.

Oráculo

Ojo de Udyat (Encrucijada)

Debes pagar el coste de la carta que buscas con Ojo de Udyat.

Temístocles (Helénica)

No puedes nombrar a Themístocles porque la fuente del efecto no puede perder su habilidad producto del mismo efecto.

El Poeta (Espada Sagrada)

Cuando entra en juego, nombra una carta para que no pueda ser jugada mientras el Poeta esté en juego. Se reemplaza el término "bajar" por jugar, ya que puede nombrarse cualquier carta incluso Talismán.

Each Usige (Espada Sagrada)

No se pueden bajar oros, ya que éstos no tienen coste. Cualquier carta se puede barajar, incluso las que tienen coste 0.

Akenathon (Dominios de Ra)

Única. Tus demás Aliados no pueden ser afectados por habilidades oponentes. Clarificación: Teniendo a Akenathon en juego, no puedes redirigir habilidades a otro de tus Aliados, ya que Akenathon no lo permite. El único objetivo válido es Akenathon.

Dragón de Plata (Espada Sagrada)

En tu Fase de Vigilia, puedes pagar 1 oro para robar 1 carta, puedes pagar 2 oros para que tu oponente descarte una carta de su mano o puedes pagar 3 oros para que tu oponente bote 2 cartas.

Hera (Helénica)

Si utilizas la habilidad de Hera, ésta no resulta afectada por la habilidad oponente. El nuevo objetivo debe seguir siendo válido.

Tuatha de Danaan (Hijos de Daana)

Única. En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes subir Tuatha de Danaan a la mano para robar 2 cartas. Clarificación: Se aclara que la habilidad es sólo una vez por turno.

Dragón de Luz (Espada Sagrada)

En tu Fase de Vigilia, sólo una vez por turno, puedes barajar 3 cartas de tu Cementerio en tu mazo Castillo. Si lo haces, Dragón de Luz no puede ser declarado atacante este turno. La habilidad de Dragón de Luz sólo puede usarse en la Fase de Vigilia.

Arde Troya (Helénica)

Esta carta no cancela habilidad activada de un oro, porque un oro que utiliza su habilidad no se afecta a sí mismo.

Ser de Arena (Dominios de Ra)

Elige un oro de tu Reserva y ponlo en tu Línea de Defensa, este oro pierde su habilidad hasta la fase final y se considera un Aliado con fuerza igual al número de oros de tu reserva.

César Augusto (Imperio)

Puedes subir César Augusto a tu mano para anular una carta que no sea Talismán. Clarificación: Se aclara que la habilidad de esta carta no es en respuesta.

EL PRIMER JUEGO DE ESTRATEGIA POR SMS

Mitos y Leyendas

La Llamada del Gladiador

Para comenzar tu aventura envía un mensaje, desde cualquier celular, con la letra M al **6655** y conquista tu propio reino!

* Concurso válido desde el 15 de Marzo de 2005 a las 12.00 hrs hasta el 9 de Mayo a las 12.00 hrs.
* Valor del mensaje: $70 IVA incluido

¡Completa la aventura y GANA!

En cada sorteo se regalarán:

- **10** Celulares NOKIA
- **5** Pirámides del Ka MyL
- **5** Arcas de Khepri MyL
- **50** Mazos MyL
- **50** Agendas MyL
- **100** Sobres MyL

Sorteos quincenales:

- 29 de Marzo
- 12 de Abril
- 16 de Abril
- 9 de Mayo

Publicación de ganadores al día siguiente en www.salo.cl
Bases ante notario

Inicio de la aventura:
15 / 03 / 2005 • 12.00 hrs

Para más información visita: www.salo.cl/myl/sms

Auspicia:
NOKIA

NUEVA EDICIÓN

REVOLUCIÓN 2MYL5

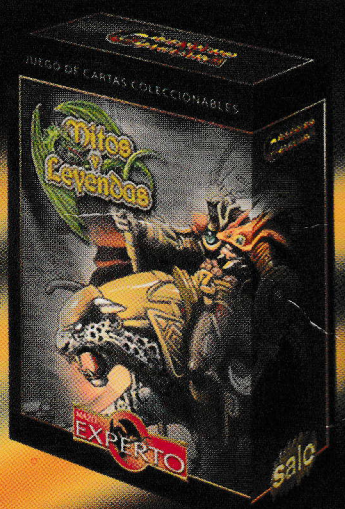
Mitos y Leyendas

DESDE EL DESPERTAR OLMECA HASTA LOS ÚLTIMOS DÍAS DEL IMPERIO AZTECA...

GUERRERO JAGUAR

Sobre de superación
$650 c/u
Con 11 Cartas de estrategia coleccionables

Display de 24 Sobres
Stock Number # 272166



MAZO INICIÁTICO

$2.490
Kit con 2 Mazos de 30 Cartas, 1 Campo de Batalla y un Sobre de Superación Guerrero Jaguar
Stock Number # 272169

MAZO AVANZADO

$2.690 c/u
2 Mazos con 50 Cartas c/u
Display de 8 Mazos
Stock Number # 272168

MAZO EXPERTO

$2.990
1 Mazo con 50 Cartas tácticas de alta estrategia
Display de 8 Mazos
Stock Number # 272167

7 806637 007374

¡ES TIEMPO DE REDENCIÓN!

salo
www.salo.cl
WWW.JES.CL